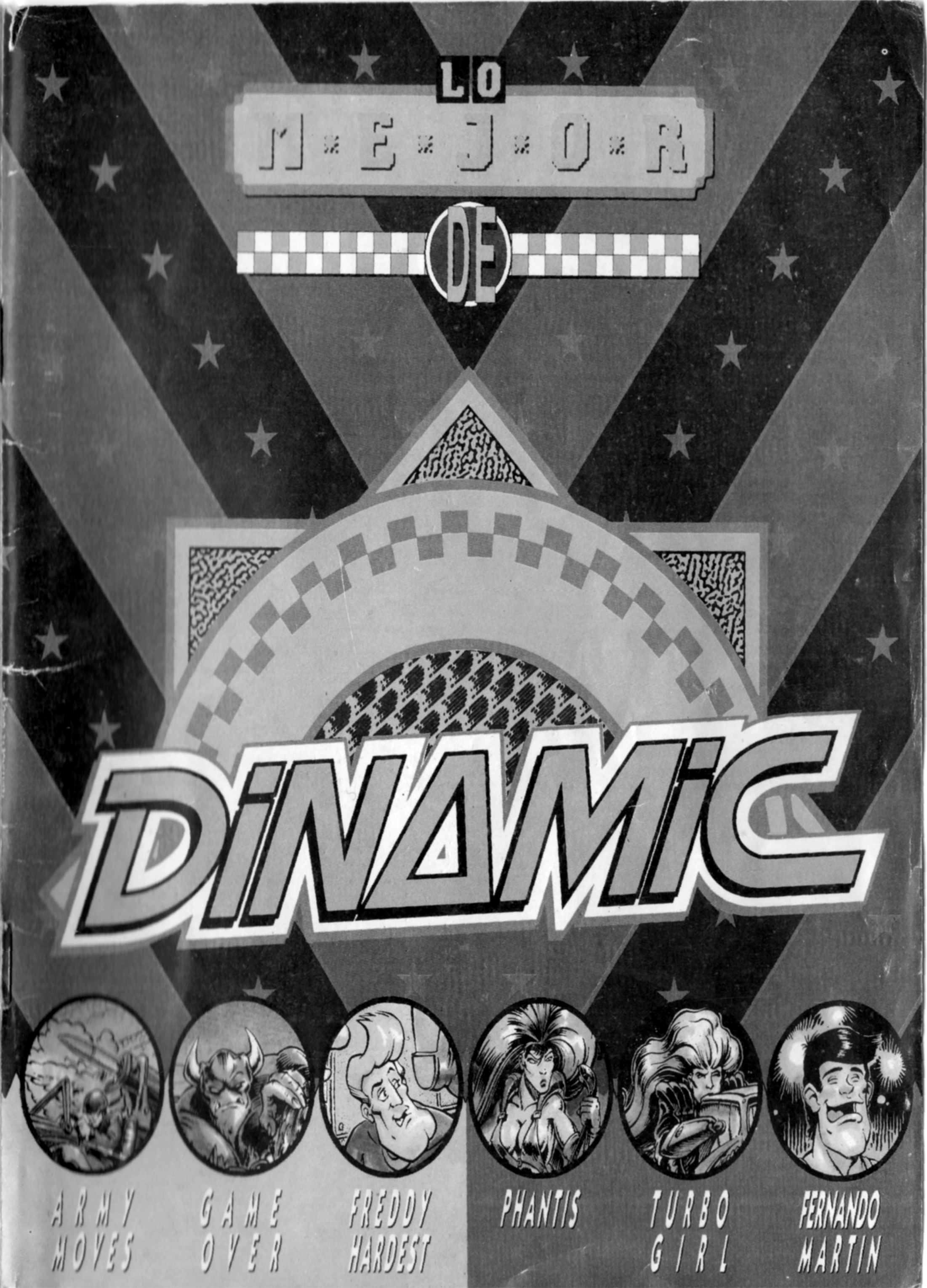


LO
MEJOR
DE
DINAMIC
ARMY MOVES
GAME OVER
FREDDY HARDEST
PHANTIS
TURBO GIRL
FERNANDO MARTIN

Rojo = AUDAX
Blanco = BORAX
Azul = Fenix

INSTRUCCIONES



ARMY MOVES

Protagonista: **DERDHAL**

Derdhal es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales. Su entrenamiento, que ha durado varios años, le ha convertido en un auténtico líder. Es el mejor. Aunque lo que más domina son los explosivos conoce todas las armas del mundo y controla todas las técnicas de guerra, pudiendo atravesar las líneas enemigas por tierra, mar y aire.

No le teme a nada y no se detiene ante nadie. Tiene una gran sangre fría. Si vas en su contra, tú tranquilo: *ESTAS MUERTO*.



DINAMIC

ARMY MOVES

DERDHAL es un miembro del C.O.E., Cuerpo de Operaciones Especiales.

Ha sido entrenado durante largos años para convertirse en un especialista, y ahora es el primero de su promoción.

Puede atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire, domina todas las técnicas de la guerra en la selva, conoce todas las armas y es un experto en explosivos.

Por sus caraterísticas, ha sido escogido para una singular misión.

Debe atravesar las líneas enemigas, localizar el Cuartel General de sus oponentes y conseguir el plano de la bomba de partículas que puede convertirse en el arma más destructiva creada por el hombre.

La Humanidad no está a salvo mientras no se consigan esos planos.

DERDHAL conoce el peligro que entraña la misión y la importancia vital de finalizarla con éxito, pero asume el riesgo y se lanza a una aventura, a un pesadilla de la que es difícil escapar.

FASES DEL JUEGO:

PRIMERA CARGA: Comienzas la difícil aventura a los mandos de un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire y tierra-tierra, atraviesas un puente, donde serás atacado por un terrible fuego cruzado y sólo puedes confiar en tu valor y tu sangre fría.

Tu primer objetivo debe ser llegar a la base de helicópteros enemiga para robar uno de ellos.

Cuando consigas apoderarte del helicóptero tendrás que atravesar inhóspitos territorios y medir tus fuerzas en combate aéreo.

Si tras todo ello vives para contarlo, divisarás el mar.

En este momento comienza la búsqueda de una isla llena de jungla pantanosa escondida en el Pacífico, en la que se encuentra el Cuartel General del ejército enemigo.

SEGUNDA CARGA: Cuando encuentres el lugar, saltas a la jungla para internarte en sus peligros ocultos.

Si eres veloz y puedes esquivar todos las balas, llegarás hasta la base, atravesarás barracones y puestos de guardia, evitarás todas las granadas que te lancen desde las torretas y, finalmente, conseguirás llegar al Cuartel General.

Busca ahora la sala de los Generales, consigue llegar a la caja fuerte, recupera los planos de la bomba de partículas y habrás conseguido salvar el mundo y convertirte en un héroe.

TECLAS DE JUEGO

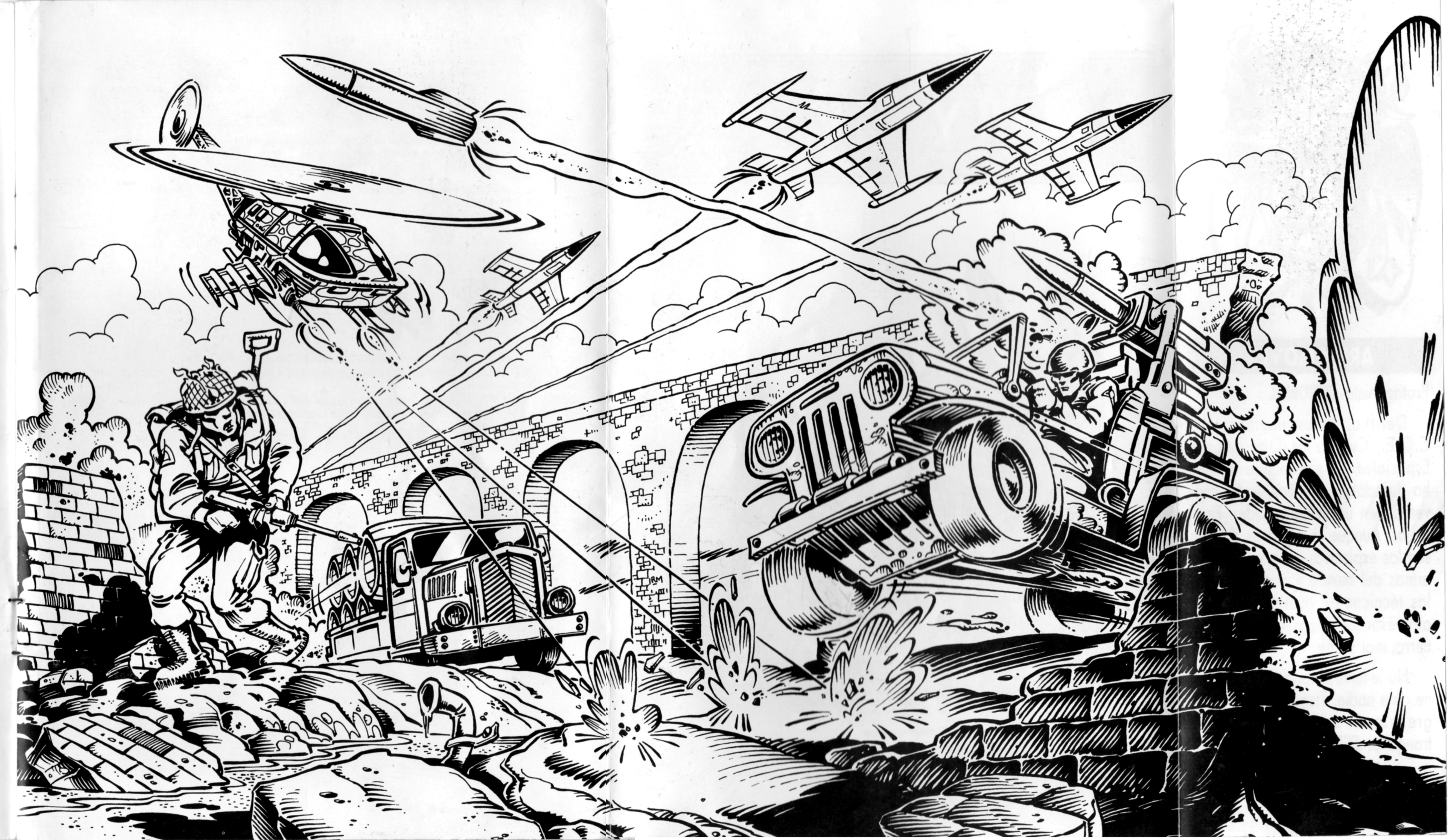
	Jeep	*
Derecha	Acelerar	
Izquierda	Frenar	
Subir	Salta	
Fuego 1	M. Tierra/Tierra	
Bajar		
Fuego 2	M. Tierra/	

	Helicóptero	*	**Soldado**	*
Derecha	Frenar		Derecha	
Izquierda	Acelerar		Izquierda	
Subir	Sube/despega		Salta/puerta	
Fuego 1	M. aire/Tierra		Granadas	
Bajar	Baja/aterriza		Agachar	
Fuego 2	M. aire/aire		Subfusil M-21	

Ten en cuenta que el jeep y el helicóptero circulan en sentido contrario. – * Situa en estas casillas tus teclas preferidas.

EQUIPO DE DISEÑO

	SP	**AMS**	**MSX**	**CBM**
PROGRAMA:	Victor Ruíz	Victor Ruíz	Victor Ruíz	CONVERSION
GRAFICOS:	V. Ruíz y S. Morga	V. Ruíz y S. Morga	V. Ruíz y S. Morga	POR
MUSICA:	Manuel Cubedo	Manuel Cubedo	Manuel Cubedo	IMAGINE
PRODUCCION:	Victor Ruíz	Victor Ruíz	Victor Ruíz	SOFTWARE
PORTADA:	A. Azpiri	A. Azpiri	A. Azpiri	A. Azpiri





GAME OVER

Protagonista: **ARKOS**

Arkos no es un hombre. Arkos es una máquina perfecta y su fidelidad hacia GREMLA, tirana de cinco confederaciones de planetas, no se había puesto en duda hasta hace poco tiempo. Ahora Arkos se ha vuelto contra ella y quién mejor que él para destruirla: conoce muy bien el poder de sus terminators y toda la infraestructura de su base. Arkos es una perfecta máquina de destrucción. Es un cerebro electrónico que sólo tiene una orden: acabar con el imperio de la malvada GREMLA.

GAME OVER

En una lejanísima Galaxia perdida en la inmensidad del Universo, una bellísima y malvada mujer había sometido con su inteligencia y un inmenso ejército de TERMINATORS a las cinco confederaciones de planetas situadas más allá de ALFA CENTAURI.

Todo el poder de GREMLA descansaba en la fidelidad casi religiosa de su lugarteniente ARKOS; sin embargo, la inteligencia de este MEGATERMINATOR de combate había evolucionado en los últimos ultraquarks de tal manera que, finalmente, abandonó a GREMLA y se unió a las tropas de infantería sideral, que capitaneaba el general de estrella azul MC KILLER.

La aventura comienza...

Arkos conoce muy bien el poder de combate de los TERMINATORS de GREMLA. Arkos es una máquina perfecta para destruirles. Arkos sólo tiene una orden en su cerebro electrónico: ejecutar la misión.

ENEMIGOS Y PERSONAJES

Los planetas dominados por el poder de GREMLA se encuentran vigilados por un complejo centro de seguridad dirigido por el SISTEMA DE INTELIGENCIA SIDERAL, «NEXUS ZH07».

Ningún detalle escapa a su control. Ninguna formación de turbo-cazas puede pasar inadvertida a su radar de partículas. Nada es desconocido para NEXUS ZH07.

Si la presencia de NEXUS es determinante, no lo son menos la multitud de TERMINATORS que pululan por los planetas de GREMLA. Todos ellos son máquinas creadas para el combate, la búsqueda y la destrucción.

Durante el transcurso de su misión, ARKOS se enfrentará a muchos de ellos, y sólo su rapidez de reflejos podrá evitarle una muerte segura.

Si decides embarcarte en esta aventura, deberás enfrentarte a KAIKAS (canguros mutantes), ORCOS (feroces monstruos del planeta DEDRON), LEISERS-FREISERS (androides autónomos de localización, van provistos de cámara telescópica y cañón de turbo-láser), GARKLAS CLONICOS (especialistas en seguir rastros por el pantano), etc.

Todo un mundo repleto de peligros. Toda una aventura para valientes. Todo un reto sólo para héroes.

FASES DEL JUEGO:

GAME OVER tiene dos fases distintas de juego, que corresponden a dos mundos diferentes.

PLANETA-CARCEL: Totalmente informatizado, produce materias primas para el Imperio de GREMLA y está habitado por robots de trabajo y TERMINATORS de seguridad.

PLANETA-PALACIO IMPERIAL: Desde aquí decide el destino de sus súbditos y el orden de sus conquistas. La destrucción de este Palacio es tu meta final; para llegar hasta él tienes que atravesar toda la jungla pantanosa que lo rodea.

CONTROLES SOLO JOYSTICK

EQUIPO DE DISEÑO

	SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA:	Snatcho	Snatcho	P. Sudón y Snatcho	CONVERSION
GRAFICOS:	Snatcho	Snatcho	Snatcho	POR
MUSICA:	—	—	—	IMAGINE
PRODUCCION:	Snatcho	Snatcho	Snatcho	SOFTWARE
PORTADA:	Luis Royo	Luis Royo	Luis Royo	Luis Royo





FREDDY

Protagonista: **FREDDY HARDEST**

Freddy Hardest es el guaperas más sideral de toda la galaxia. Además de su éxito con las mujeres es un auténtico degenerado, alcohólico y juerguista que entre fiesta y fiesta comete todo tipo de excesos.

Bajo un estado de embriaguez penoso tomó una de sus depravantes decisiones y se fue a esquivar meteoritos con su supernave último modelo, envidia de todos los «yuppies» de la zona. Así las cosas, sucedió lo que era inevitable y chocó con un meteorito cayendo al planeta TERNAT. Aunque aún tiene resaca Freddy no es mal tipo.
¿Te gustaría ayudarle?

FREDDY HARDEST

FREDDY

FREDDY HARDEST

Es el playboy más sinvergüenza de toda la galaxia, heredero de una gran fortuna, lleva una vida disoluta, entregado a borracheras incontroladas, fiestas sin fin y excesos de todo tipo.

Tras una de sus últimas «Fiestecitas» y puesto a los mandos de su nave en no muy adecuadas condiciones para pilotar, nuestro playboy sideral se lanza bajo los efectos de la cogorza a jugar contra los meteoritos.

Evidentemente su diversión no podía terminar muy bien, chocó contra un meteorito, perdió el control de su nave y fue a estrellarse contra la luna del planeta Ternat donde se halla la base enemiga de KALDAR.

Magullado pero muerto de risa, salió como pudo de la nave humeante y lentamente fue dándose cuenta de que en aquel satélite no le iban a recibir muy amigablemente.

Recuperado ya de su borrachera, Freddy Hardest que aunque no pudiera parecerlo es uno de los miembros más inteligentes del Servicio de Contraespionaje de la Agencia SPEA de la Confederación Sideral de Planetas Libres, debe lanzarse a la aventura.

DOBLE CARGA FX

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA CARGA

Nuestro objetivo es alcanzar la Base Enemiga ubicada al otro extremo del satélite. Durante esta travesía serás atacado por multitud de seres que tendrás que eliminar:

1.- OVOIDOIS: Clase de mamíferos de piel venenosa. Un simple roce provoca una muerte instantánea.
2.- ROBOTS VIGIA: Siempre atentos para liquidar a los que intenten atravesar sus zonas de control. Se deslizan por el aire fuera del alcance de tu laser. Desactiva sus circuitos con tu potente patada.
3.- HORMIGOIDES: Viven en los cráteres, se alimentan de los intrusos, pueden atacar convertidos en estructuras quitinosas de forma esférica.
4.- KOPTOS: Derivación genética de los AKAELONES de un solo ojo. Tan feos como peligrosos.
5.- SNAKKERS: Son una tribu mutante de serpientes que tienen su habitat en los pozos de aguas fétidas, devoran cualquier cosa que se mueva a su lado.

Además tendrás que ir atravesando las fosas saltando con destreza sobre las isletas volantes.

ACCIONES FREDDY

Salto: Regulable según el tiempo que se mantenga pulsado el botón. – Patada: Se ejecuta pulsando directamente la tecla de función. – Laser: Ponte en posición de fuego agachandote y pulsa la tecla de función.

SEGUNDA CARGA

Una vez en la base para conseguir escapar necesitas robar una nave en condiciones de vuelo, para lo cual es imprescindible:

Cargarla de energía. Conectar los sistemas de salto al hiperespacio. Introducir la clave del capitán de la nave elegida cuando el ordenador de abordo nos lo indique. La base tiene tres niveles mas un cuarto donde se encuentra el hangar que alberga 4 naves: ROJA, código RO, VERDE, código VE, AZUL, código AZ y BLANCA, código BL.

Existen 16 terminales del computador central MICRODIGITAL BN 2003 desde donde podemos averiguar los códigos de los capitanes y conectar los sistemas de salto al hiperespacio.

Para cargar de energía la nave debemos localizar las Baterias Nucleares llevarlas a los ascensores de carga marcados con el símbolo [N] y accionar el sistema desde el terminal de control.

Es suficiente conocer el código del capitán de una nave que esté cargada y tenga sus sistemas de salto al hiperespacio activado para bajar a los hangares e introducirse en ella saltando por el hueco de la barandilla.

Una vez en la nave, introduce el código del capitán, despega y... Ten un buen viaje de regreso a casa.

¡¡¡ BUENA SUERTE !!!

ENEMIGOS EN LA BASE

1.– MICROSONDAS: Vigilan todas los niveles de la base en busca de posibles intrusos.
2.– GABARDA-ROBOTS: No te fies parecen humanos, pero son asesinos frios como el acero.
3.– MORADORES: Son los dueños y constructores de la base. Mutación humano-reptil de extraño rostro y puntiagudas orejas. Solo podrás eliminarlos en una feroz lucha cuerpo a cuerpo.

ACCIONES FREDDY

Protección: Tecla de función y hacia atrás.
Puñetazo: Tecla de función y adelante.
Patada: Directamente tecla de función.
Laser: Agachate y tecla de función.
Ascensores: Paneles de suelo más oscuros, sitúate sobre ellos y pulsa arriba o abajo.

Cadenas y argollas: Salta para agarrarte a ellas.
Podrás subir, bajar o atravesar zonas sin suelo.
Túneles pasadizos: Pulsa arriba para entrar en ellos.
Teclear ordenadores: Pulsa arriba cuando estés a su lado.

CONTROLES

(Teclas totalmente redefinibles. Joystick compatible).

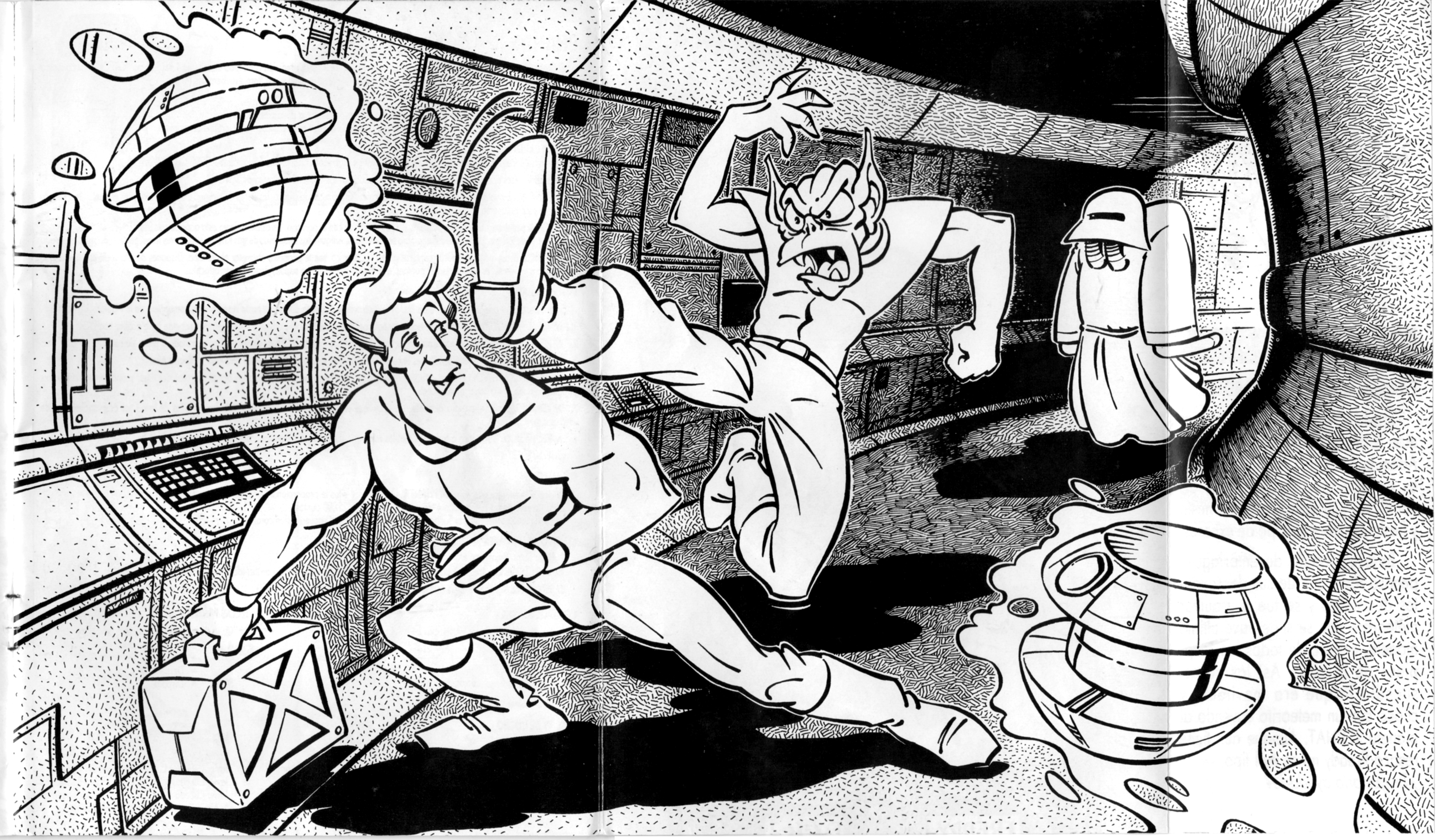
ARRIBA/SALTO
IZQUIERDA — DERECHA
ABAJO/AGACHARSE

TECLAS PREDEFINIDAS

Tecla de función: SPACE
(Disparo en el Joystick)
Arriba/Salto: Q
Abajo/Agacharse: A
Izquierda: O
Derecha: P

EQUIPO DE DISEÑO

	SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA:	Emilio Salgueiro	Emilio Salgueiro	Pedro Sudón	Fernando Jiménez
GRAFICOS:	Luis Rodríguez	Luis Rodríguez	Luis Rodríguez	Javier Cubedo
MUSICA:	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Javier Cubedo
PRODUCCION:	Victor Ruíz	Victor Ruíz	Victor Ruíz	Victor Ruíz
PORTADA:	E. Ventura	E. Ventura	E. Ventura	E. Ventura





PHANTIS

Protagonista: **COMANDANTE SERENA**

El comandante Serena no es un hombre ni un robot. Es una mujer que une a su valor y pericia unos atributos femeninos poco comunes, como se puede comprobar. Pero su apariencia no debe engañarnos: ella es fría como el hielo, ágil, violenta y con bastantes pocos escrúpulos. ¡Mírala bien de arriba a abajo! ¿te apetece embarcarte con ella y sumergirte en el mundo de Phantis?...

Phantis

DINAMIC

PHANTIS

El Comandante Serena tiene como misión rescatar a su compañero de expedición capturado en la Luna 4 del Sistema SOTPOK, más conocido como el mundo de PHANTIS, un paraje insólito habitado por una fauna hostíl y una flora exhuberante.

DOBLE CARGA FX:

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta.
Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

PRIMERA CARGA:

Consta de 4 fases, tu objetivo es aterrizar en el planeta y atravesar el pantano a lomos de tu ADREC CLONICO.

PRIMERA: debes aproximarte a la Luna 4, serás atacado por las hordas Kamikazes de SENOLIZ.

SEGUNDA: sobrevolarás el área volcánica. Evita los cazas de reconocimiento, las bolas de magma incandescente y los misiles tierra-aire de reconocimiento autónomo.

TERCERA: penetrarás en la gruta subterránea que comunica con el pantano. Serás atacado en esta ocasión por SERPIENTES MULTIAPILER que necesitan tres descargas láser en su cabeza para ser detenidas. Aniquila las nebulosas de gas Kripton y las naves enemigas que patrullan la gruta.

CUARTA: una vez aterrices podrás capturar un ADREC clónico que te permitirá atravesar el pantano. Dispones de una cuchilla fotónica que te ayudará a vencer a los habitantes del pantano que luchan montados en sapos gigantes y pterodáctilos.

SEGUNDA CARGA:

Debes descender a lo más profundo de PHANTIS y atravesar 6 niveles diferentes hasta rescatar a tu compañero de la PRISION.

1. ***NIVEL SUPERFICIE:*** Zona montañosa habitada por «pelotrones siderales», utiliza tu micro-pelotrón rebelde para acabar con ellos.
2. ***NIVEL BASE ALIENIGENA:*** Apodérate del turbo láser de iones y su cargador de protones para ir armado a plena potencia.
3. ***NIVEL BOSQUE SUBTERRANEO:*** Debes encontrar el Medallón de acceso para poder atravesar la Puerta Azul.
4. ***NIVEL LAGO INTERIOR:*** Escapa de las feroces fauces del Plentosauro que habita las aguas termales del lago, y cuidate también de las pirañas asesinas, hasta llegar al helipuerto.
5. ***NIVEL MAGMA:*** El helicóptero atravesará la gruta que conduce a la zona volcánica. Evita las burbujas de lava y los desprendimientos de roca magmática.
6. ***NIVEL PRISION:*** Desintegra a todos los diablos rojos que custodian la milenaria prisión y presenciarás el final de PHANTIS.

¡BUENA SUERTE!

PUNTUACION

Existen 24 enemigos diferentes en PHANTIS. Cada uno de ellos te proporcionará unos puntos determinados.
En la primera carga cuentas con 4 vidas y una extra cada 25.000 puntos.
En la segunda comienzas con 5 vidas y una extra cada vez que encuentres un corazón.

CONTROL Y MOVIMIENTO

NAVE: Subir, Bajar, Acelerar y Láser.

ADREC CLONICO: Izquierda, Derecha, Cuchilla adelante (disparo), Cuchilla arriba (disparo + arriba).

SERENA: Jet, Agacharse, Derecha, Izquierda, Láser.

CONTROL JOYSTICK

Subir, Arriba, Jet

Izquierda — Derecha, Acelerar

Bajar, Agacharse

Ø Disparo = Láser.

TECLAS PREDEFINIDAS

Q	=	Subir, Arriba, Jet.
A	=	Bajar, Agacharse.
O	=	Izquierda.
P	=	Derecha.
SPACE	=	Disparo.

EQUIPO DE DISEÑO

	SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA:	Carlos Abril	Carlos Abril	Carlos Abril	F. Jiménez
GRAFICOS:	J. Cubedo y C. Abril	J. Cubedo y C. Abril	Javier Cubedo y C. Abril	Javier Cubedo
MUSICA:	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Pablo Toledo
PRODUCCION:	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Javier Cubedo
PORTADA:	A. Azpiri	A. Azpiri	A. Azpiri	A. Azpiri





TURBO GIRL

Protagonista: **TURBO GIRL**

Turbo Girl, conocida así no sólo por la moto que pilota, era una modelo de revistas sexy que, harta de su trabajo, decidió ingresar en el ejercito Korg accediendo rápidamente al rango de Teniente en la sección de intervención inmediata. Esta potente y atractiva chica no tiene límites y a los mandos de su megamoto está dispuesta a acabar con los tres «Elder» que interceptan los suministros de la colonia.

TURBO GIRL

TURBO GIRL, conocida así en toda la Galaxia, la más bella mujer y teniente del cuerpo de intervención inmediata del ejercito korg, ha sido elegida para cumplir una misión suicida:

Tres «Elder» (extraños seres cibernéticos) interceptan los suministros de la colonia apoyados por un ejército de naves-robot; ella debe destruirlos.

OBJETIVO:

Atraviesa las distintas fases evitando ser destruido por las naves-robot y acaba con el «Elder» que vigila cada una de ellas.

FASES:

El juego consta de tres fases muy diferenciadas, y cada una está dividida a su vez en varias partes que permitirán cuando te derriben continuar a partir de la última superada.

FASE 1.– Se desarrolla a bordo de una estación espacial semiabandonada. Tienes que cruzar el laberinto de tuberías que la forman, sorteándolas y evitando los huecos de la estructura que harían que cayeras al vacío. Ten cuidado con los meteoritos.

FASE 2.– Atraviesa el gigantesco y larguísimo puente que une la estación espacial con la superficie del planeta. Es antiguo, muy antiguo, y resulta muy poco seguro. Hay partes que se derrumban nada más tocarlas, y si no andas con cuidado...

FASE 3.– El último Elder se esconde en el desierto. Un desierto calcinado, de abrasadores vientos que arrastran gran cantidad de matojos, y que esconde numerosos enemigos.

ENEMIGOS:

Encontrarás muchas naves enemigas en el camino, todas ellas volarán por encima del suelo, por lo que no chocarás más que en el momento en que tu moto esté saliendo, pero tendrás que evitar en todo momento sus disparos.

1.– NOKIS. Ligeras, rápidas, especialmente dieñadas para volar en el laberinto de tuberías.
2.– METEORITOS. Su contacto es mortal. Abundan en la estación espacial.
3.– TROMPOS. Vigías que se desplazan girando con movimientos rápidos e impredecibles.
4.– CROTAS. Pequeñas, desarrollan grandes velocidades.
5.– MATOJOS. Arrastrados por las tormentas de viento, en el desierto, un contacto resulta fatal.
6.– ITRONES. Preparadas para el combate, y especialmente diseñadas para terrenos desérticos.

CONSEJOS:

Cuando te enfrentes al Elder vigía de cada fase, observa los indicadores de enérgia de la derecha. Descenderán cuando aciertes con tu láser en su punto débil.

VIDAS Y ENERGIA:

Empezarás con 6 vidas, adquiriendo una extra cada 10.000 puntos. Los marcadores de energía de la izquierda, te dicen la que vas perdiendo con cada disparo recibido.

CONTROLES:

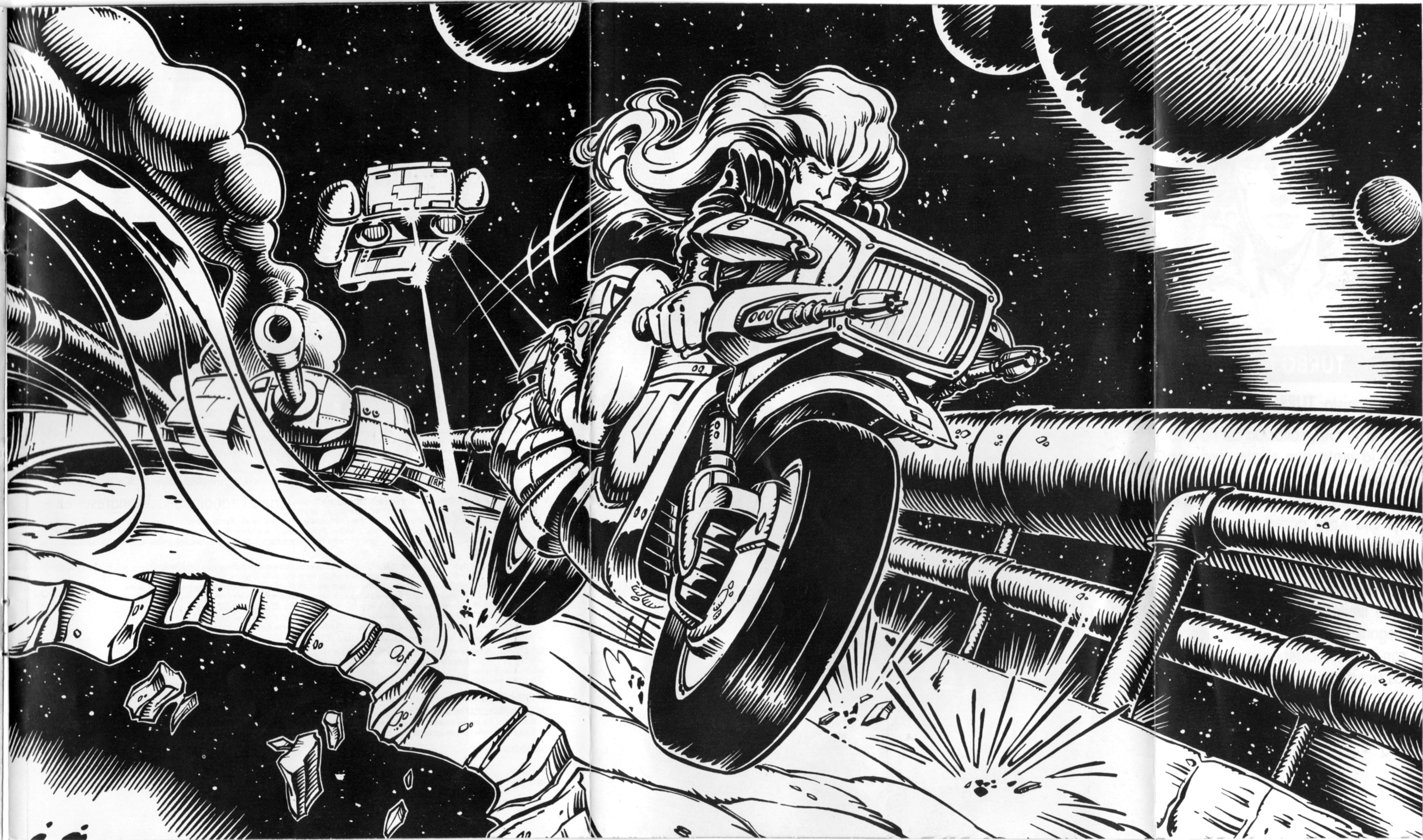
Teclas redefinibles. Si se utiliza joystick, para saltar, hay que usar el SPACE o la tecla que hayas definido.

TECLAS PREDEFINIDAS:

	SP	AMS	MSX
ARRIBA	Q	Q	Q
ABAJO	A	A	A
IZQUIERDA	O	O	O
DERECHA	P	P	P
DISPARO	MAYUSCULAS	CTRL	SHIFT
SALTO	SPACE	SPACE	SPACE
PAUSA	0	0	0
FINAL	1	1	1

EQUIPO DE DISEÑO:

	SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA:	J.Bravo y J.A Clavijo	J. Bravo y J.A Clavijo	J. Bravo y J.A. Clavijo	Pablo Toledo
GRAFICOS:	C. Díez y F. Clavijo	J. Cubedo y Snatcho	C. Díez y F. Clavijo	J. Cubedo y Snatcho
MUSICA:	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Javier Cubedo	Pablo Toledo
PRODUCCION:	Victor Ruíz	Victor Ruíz	Victor Ruíz	Victor Ruíz
PORTADA:	Luis Royo	Luis Royo	Luis Royo	Luis Royo





F.M.B.M.

Protagonista: **FERNANDO MARTIN**

Fernando Martín es el mejor jugador de baloncesto español de todos los tiempos. Unico hispano que ha logrado acceder al sueño dorado de todos los jugadores del mundo: la NBA, liga profesional de baloncesto norteamericana, donde sólo llegan los elegidos. 205 centímetros de músculos le convierten en un agresivo y fuerte elemento que machaca sin piedad la canasta contraria. Sus títulos y sus logros dicen de él precisamente lo que es: *el mejor.*

BASKET MASTER

FERNANDO MARTIN

BASKET MASTER

10

ANGEL LUIS

DINAMIC

FERNANDO MARTIN BASKET MASTER

INTRODUCCION:

Cuando salgas a la cancha te encontrarás nervioso, preocupado, con deseos de hacer un buen partido y con miedo de fallar los tiros de tres puntos.
Imagina que además tienes que enfrentarte a Fernando Martín, a un auténtico número uno, que no va a perdonarte.
Todos tus músculos se ponen en tensión, la adrenalina fluye por tus venas y tu cerebro debe averiguar cuáles son los puntos débiles de tu adversario.
El baloncesto es el deporte que mejor conjuga el desarrollo físico del ser humano, según un ordenador especializado en deportes del Instituto Tecnológico de Massachusets.
Fernando Martín Basket Master es una prueba clara de que también el baloncesto puede desarrollar la mente.

OPCIONES:

1.– UN JUGADOR: Deberás jugar contra la máquina que simula el juego de Fernando Martín.
2.– DOS JUGADORES: Podrás competir con tus amigos y medir tu habilidad en el BASKET.
3.– NIVEL: Te permitirá seleccionar entre 3 niveles distintos de juego. NOVATO, AMATEUR y NBA; éste último es sumamente complejo.
4.– CAMBIAR NOMBRES: Introduce tu nombre en el campo izquierdo y si juegas a dos jugadores pon tu nombre en el campo que vayas a jugar.
5.– OPCIONES DE CONTROL: Si vas a jugar contra Fernando Martín selecciona sólo los controles para jugador 1.
En caso de dos jugadores tendrás que elegir distintos controles para cada uno de ellos.
Al redefinir teclas pueden darse combinaciones que provoquen interacciones. La opción teclado predefinida evita este problema.

TECLAS DE CONTROL

AMSTRAD

	Campo Izquierdo	Campo derecho
ARRIBA	1	F7
ABAJO	Q	F4
IZQUIERDA	D	F2
DERECHA	F	F3
TECLA DE CONTROL	Z	F0

REINICIAR: SHIFT × CRT × ESC
PARAR: 6
PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE

SPECTRUM

	Campo Izquierdo	Campo derecho
ARRIBA	1	O
ABAJO	Q	O
IZQUIERDA	S	H
DERECHA	D	J
TECLA DE FUNCION	Z	M

REINICIAR: SIMBOL × ENTER × O
PARAR: 6
PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE

MSX

	Campo Izquierdo	Campo derecho
ARRIBA	1	▲
ABAJO	Q	▼
IZQUIERDA	D	◄
DERECHA	E	►
TECLA DE FUNCION	Z	ENTER/RETURN

REINICIAR: SHIFT × CTRL × ESC
PARAR: 6
PARA SALIR DE LA REPETICION: SPACE

ESTRUCTURA DEL MARCADOR: El marcador consta de los siguientes indicadores:

- Base de energía: indica el estado físico del jugador.
- Contador de personales: indica el número de personales cometidas.
- Indicador de proximidad de balón: cuando aparece un balón estamos en posición óptima para hacernos con él.
- Marcador de tanteo: lleva la cuenta de los puntos.
- Area de mensajes: refleja el nombre del jugador y el tipo de infracción cometida.
- Crono: mide los 5 minutos de cada tiempo.

CONTROL DE LOS JUGADORES:

1.– AVANCE Y DIRECCION: Las teclas de control hacen avanzar el jugador en la dirección deseada.
Si el jugador no lleva balón, la posición del cuerpo será la de la dirección de avance.
Si el jugador lleva balón no cambiará la posición del cuerpo, pero se desplazará en la dirección elegida, lo que permitirá cubrir el balón del contrincante.
Si llevando el balón queremos cambiar la posición del cuerpo del jugador debemos pulsar la tecla de la dirección elegida y a continuación y sin soltar ésta, pulsar la tecla de función.
Una vez el jugador cambie de posición debemos soltar la tecla de función.

2.– TIRO: Cuando nos encontremos en posesión del balón podremos efectuar un tiro a canasta de la siguiente forma:
Pulsando únicamente la tecla de Función, el jugador saltará; con una segunda posición, el jugador lanzará la bola con el tipo de tiro adecuado a la posición de su cuerpo (gancho, media vuelta, frontal, etc...).

3.– MATES: Para relizar un mate debemos estar en el área justo debajo de la canasta.
Al pulsar la tecla de Función el jugador se elevará hasta machacar la bola de contra el aro.
Durante el ascenso podremos controlar libremente cualquiera de los 8 tipos de mates que queramos efectuar utilizando para ello las teclas de control.

4.– ROBO DE BALON: Para robar el balón, acércate al contrario, presiónale, vigila sus movimientos y en el momento en que no cubra el balón arrebátaselo pulsando la tecla de Función.

5.– REBOTE: Para capturar un rebote debes estar muy atento a la sombra de la bola para detectar la dirección de la misma. Salta y atrapa el balón con la tecla de Función.

ESTRATEGIAS DEL JUEGO:

1.– CUBRIR EL BALON: Todo hábil jugador debe cubrir el balón en su ataque inmediatamente después de efectuar un robo, para evitar de esta forma perder de nuevo la posición.
2.– DRIBBLING: El control de la posición del cuerpo de tu jugador te permitirá con un hábil cambio de juego «driblar» al contrario y ganar la posición de tiro.
3.– CUBRIR EL AREA: Fernando Martín tiene un punto fuerte en machacar bajo el aro; si se te escapa, corre a cubrir el área y obligale a tirar de lejos.
4.– TAPONES E INTERCEPCIONES DE BALON: Mantente atento al tiro de fuera de Fernando Martín, acércate y conseguirás interceptar una canasta casi segura.
5.– DISTANCIA DE TIRO: Está en relación directo con la efectividad, arriésgate a tirar más allá de la línea de 6,25.
6.– CANSANCIO Y ENERGIA: Aprovecha tus momentos de máxima energía y recupera fuerzas cuando te encuentres débil.
Intenta cansar al contrario, la efectividad en el tiro está en relación con el cansancio, y recuerda, no podrás machacar si estás agotado.

Vigila el nivel de energía en la barra indicadora del marcador.

INFRACCIONES: El programa contempla las siguientes infracciones: dobles, campo atrás, fuera y personal. Evita cometer cualquiera de ellas.
PERSONALES: Se pueden cometer tanto en ataque como en defensa. En ataque debes evitar desplazar al contrario al entrar a canasta, sobre todo en los mates, cuando el contrario defiende su área.
En defensa debes evitar el robo de balón cuando el contrario la está cubriendo, nunca entres por detrás.

REPETICIONES: Siempre que se efectúe un mate se presentará la repetición de la jugada en visión ampliada y a cámara lenta.

DESCANSO/ESTADISTICA Y FIN DEL JUEGO: El partido consta de dos periodos de 5 minutos de tiempo real separados por un descanso.
En el descanso y al final del encuentro aparecerá en pantalla la tabla estadística de porcentajes y resultados de cada jugador.
El juego puede finalizar también por expulsión de algún jugador por acumulación de personales, lo que impedirá ganar el partido, aunque posea mayor tanteo.

EQUIPO DE DISEÑO

	SP	AMS	MSX	CBM
PROGRAMA:	Paco Martín	Paco Martín	Paco Martín	CONVERSION
GRAFICOS:	J. Martín	J. Martín	J. Martín	POR
MUSICA:	Manuel Cubedo	Manuel Cubedo	Manuel Cubedo	IMAGE
PRODUCCION:	Victor Ruíz	Victor Ruíz	Victor Ruíz	SOFTWARE
PORTADA:	Angel L. González	Angel L. Gonzáléz	Angel L. González	Angel L. González



INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Insertar el disco.
3. Teclear|CPM y pulsa ENTER.
4. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESERT.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64

1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128

1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

GARANTIA

DINAMIC garantiza todos sus productos de cualquier fallo o defecto de fabricación, grabación o carga. La garantía finaliza en la fecha que el producto quede descatalogado y se agoten las existencias. Este programa está fabricado de acuerdo a los más elevados niveles de calidad técnica. Por favor, lea con atención las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene dificultad en hacer funcionar el programa, y cree que el producto es defectuoso, devuélvalo directamente a:

DINAMIC. PZA. DE ESPAÑA, 18   TORRE DE MADRID, 27-5
28008 MADRID

A vuelta de correo le enviaremos una nueva copia totalmente gratis.

PROGRAMADORES

¿Has hecho algún programa? ¿Eres diseñador gráfico?.
Anímate, envía tu trabajo en una cassette y recibirás nuestra respuesta.

